

Futurelight[®]

BEDIENUNGSANLEITUNG

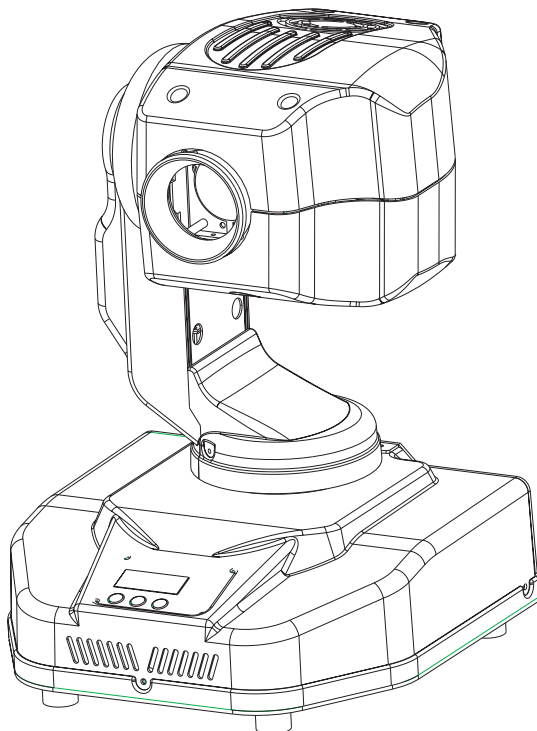
USER MANUAL

MODE D'EMPLOI

MANUAL DEL USUARIO

PHS-150

Moving-Head



Für weiteren Gebrauch aufbewahren!
Keep this manual for future needs!
Gardez ce mode d'emploi pour des
utilisations ultérieures!
Guarda este manual para posteriores usos.



© Copyright
Nachdruck verboten!
Reproduction prohibited!
Réproduction interdit!
Prohibida toda reproducción.

MULTI-LANGUAGE-INSTRUCTIONS

Inhaltsverzeichnis

Table of contents

Sommaire

Contenido

Deutsch

EINFÜHRUNG	4
SICHERHEITSHINWEISE	4
BESTIMMUNGSGEMÄßE VERWENDUNG	6
GERÄTEBESCHREIBUNG	7
Features	7
Geräteübersicht	8
INSTALLATION	11
Lampeninstallation/Lampenwechsel	11
Lampenjustierung	12
Einsetzen/Austauschen von Gobos	12
Projektormontage	13
Anschluss an den DMX-512 Controller / Verbindung Projektor - Projektor	15
Anschluss ans Netz	16
BEDIENUNG	17
Stand Alone-Betrieb	17
DMX-gesteuerter Betrieb	17
Adressierung des Projektors	17
DMX-Protokoll	18
Control Board	20
Hauptfunktionen	21
Fehlermeldungen	27
REINIGUNG UND WARTUNG	28
Sicherungswechsel	28
TECHNISCHE DATEN	29

English

INTRODUCTION	30
SAFETY INSTRUCTIONS	30
OPERATING DETERMINATIONS	32
DESCRIPTION OF THE DEVICE	33
Features	33
Overview	34
INSTALLATION	37
Installing/Replacing the lamp	37
Lamp adjustment	38
Inserting/Exchanging gobos	38
Rigging	39
DMX-512 connection / connection between fixtures	41
Connection with the mains	41
OPERATION	42
Stand Alone operation	42
DMX-controlled operation	42
Addressing	42
DMX-protocol	43
Control Board	45
Main functions	46
Error Messages	52
CLEANING AND MAINTENANCE	52
Replacing the fuse	53
TECHNICAL SPECIFICATIONS	54

INTRODUCTION	55
INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ	55
EMPLOI SELON LES PRESCRIPTIONS	57
DESCRIPTION DE L'APPAREIL	58
Features	58
Aperçue des parties	59
INSTALLATION	61
Installer/Remplacer la lampe	61
Ajustage de la lampe	62
Introduire/échanger gobos	63
Montage du projecteur	63
Connexions au contrôleur DMX-512 / raccord projecteur - projecteur	65
Alimentation	66
MANIEMENT	67
Opération Stand Alone	67
Contrôle par DMX	67
Codage du projecteur	67
Protocôle DMX	68
Control Board	70
Fonctions principales	71
Avis d'erreur et d'information	77
NETTOYAGE ET MAINTENANCE	77
Remplacer le fusible	78
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	79

INTRODUCCIÓN	80
INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD	80
INSTRUCCIONES DE MANEJO	82
DESCRIPCIÓN DEL APARATO	83
Features	83
Descripción de las partes	84
INSTALACIÓN	86
Instalar/Reemplazar la lámpara	86
Ajuste de la lámpara	87
Insertar/reemplazar gobos	88
Montaje del proyector	88
Conexión al controlador DMX / conexión proyector - proyector	90
Alimentación	91
OPERACIÓN	91
Operación Stand Alone	91
Control por DMX	92
Direccionamiento del proyector	92
Protocolo DMX	93
Control Board	95
Funciones principales	96
Avisos de error	101
LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO	102
Reemplazar el fusible	103
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	104

Das neueste Update dieser Bedienungsanleitung finden Sie im Internet unter:

You can find the latest update of this user manual in the Internet under:

Vous pouvez trouvez la dernière version de ce mode d'emploi dans l'Internet sous:

Vd. puede encontrar la versión más reciente de este manual en el Internet bajo:

www.futurelight.com

MANUAL DEL USUARIO

Futurelight®

PHS-150 Pro-Head-Spot



¡PRECAUCIÓN!

¡Evite el contacto de este aparato con la lluvia y la humedad!
¡Desconectar de la corriente antes de abrir la caja!

POR SU PROPIA SEGURIDAD, POR FAVOR LEA ESTE MANUAL DEL USUARIO DETENIDAMENTE ANTES DE LA CONEXIÓN INICIAL!

Toda persona implicada en la instalación, manejo y mantenimiento de este aparato tiene que

- estar cualificada
- seguir las instrucciones de este manual
- tratar el manual como parte del producto
- mantener el manual durante la vida del producto
- pasar el manual a cada sucesivo poseedor o usuario del producto
- descargar la última versión del manual del Internet

INTRODUCCIÓN

Gracias por haber elegido un FUTURELIGHT PHS-150. Verá que ha adquirido un aparato potente y versátil.

Desembale su PHS-150.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD



¡PRECAUCIÓN!

¡Tenga cuidado cuando opere con este aparato. Con un voltaje peligroso puede sufrir una peligrosa descarga eléctrica al tocar los cables!

Este aparato ha salido de nuestro establecimiento en absolutas perfectas condiciones. Para mantener esta condición y asegurar un manejo seguro, es absolutamente necesario para el usuario seguir las instrucciones de seguridad y notas de advertencia escritas en este manual del usuario.



Importante:

Los daños causados por no hacer caso de las instrucciones de este manual del usuario no están sujetos a garantía. El proveedor no aceptará responsabilidad por ningún defecto o problema resultante.

Si el aparato ha estado expuesto a grandes cambios de temperatura (p.e. tras el transporte), no lo enchufe inmediatamente. La condensación de agua producida podría dañar su aparato. Deje el aparato desconectado hasta que llegue a la temperatura ambiente.

Antes de la puesta en marcha inicial, por favor asegúrese de que no hay daños causados durante el transporte. Si el aparato u el cable están estropeado, consulte a su proveedor y no use el aparato.

Este aparato pertenece a la clase de protección I. El aparato sólo debe ser conectado con un enchufe de la clase I con voltaje y frecuencia idéntico como indicado en el aparato. Un voltaje u enchufe inapropiado puede destruir el aparato o causar un golpe eléctrico mortal.

Siempre conectar la clavija de alimentación al final. La clavija debe ser insertado sin fuerza. Asegúrese de que la clavija está firmemente conectado con el enchufe.

La boquilla del cable u el conector del aparato no debe ser cargado con tracción. Siempre debe haber una longitud suficiente de cable al aparato. Otra vez, el cable puede ser estropeado que puede causar un golpe eléctrico mortal.

Preste atención que el cable de alimentación no esté aplastado o pueda estar atravesado por algún tipo de superficie afilada. Compruebe el estado del aparato y del cable regularmente.

Cuando Vd. utilice prolongaciones, asegúrese de que la sección de los conectores está suficiente para el corriente del aparato. Todas las instrucciones del cable de alimentación deben ser respetadas.

Desconecte el aparato de la red cuando no vaya a ser utilizado y antes de limpiarlo. Maneje el cable únicamente por el enchufe. No desenchufe el aparato de la red tirando del cable de alimentación. Otra vez, el cable u la clavija puede ser estropeado que puede causar un golpe eléctrico mortal. Si enchufes o interruptores no son accesibles, el aparato debe ser desconectado de la red.

Desconecte el aparato de la red cuando hay polvo en la clavija u el aparato. Limpie el aparato con un paño suave y húmedo. Polvo puede reducir la insulación que puede causar un golpe eléctrico mortal. Poluciones mas graves deben ser removidos por un especialista.

Líquido de todas formas deben nunca entrar en enchufes, conectores u algunos orificios del aparato. Cuando supone que líquido puede haber entrado en el aparato, desenchufe el aparato inmediatamente. También cuando el aparato se ha encontrado en un ambiente muy húmedo. El aparato debe ser controlado por un especialista si insulaciones están reducidos a causa del líquido. Insulaciones reducidos pueden causar un golpe eléctrico mortal.

Piezas de todas formas deben nunca entrar en el aparato - especialmente piezas de metal. Cuando supone que piezas de metal pueden haber entrado en el aparato, desenchufe el aparato inmediatamente. Malfunciones o cortocircuitos pueden causar un golpe eléctrico mortal.

Durante la puesta en marcha inicial puede aparecer olor o humo. Este es un proceso normal y no significa necesariamente que el aparato sea defectuoso.

Peligro de quemadura! Nunca instalar el aparato en superficies fácilmente inflamables (p.ej. tapiz de feria)!

Atención: ¡No toque la caja del aparato durante su operación (la caja se calienta)!

No haga efecto de flash con el aparato ya que esto reduciría la vida de la lámpara.



¡PELIGRO PARA LA SALUD!

¡No mirar directamente a la fuente de luz, las personas sensibles pueden recibir un shock epiléptico (especialmente dirigido a los epilépticos)!

Manténgalo lejos del alcance de los niños y de personal no profesional.

Nunca operar el aparato sin observación.

INSTRUCCIONES DE MANEJO

Este aparato es un efecto luminoso para crear efectos de decoración. El aparato sólo es permitido para una conexión con una tensión alternativa de 220-250 V, 50 Hz y ha sido diseñado para ser usado en interiores.

Este aparato ha sido diseñado para usos profesionales, por ejemplo en escenas, discotecas, teatros etc.

Efectos de luz no son diseñados para un uso permanente. Considere Vd. que pausas de operación aumentan la vida de su aparato.

No agite el aparato. Evite la fuerza bruta al instalar y durante el manejo del aparato.

Nunca alzar el aparato por la cabeza del proyector. Siempre coger el aparato por las asas de transporte.

Cuando buscar el sitio de instalación, por favor asegúrese de que el aparato no está expuesto a calor extremo, humedad o polvo. No debe haber cables mal instalados o no fijados correctamente. Asegúrese de que el aparato no puede ser tocado o tumbado. ¡Se pone usted en peligro y pone en peligro a otros!

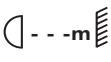
Nunca operar o almacenar el aparato en un ambiente con agua proyectada, lluvia, humedad o humo. Alta humedad puede reducir la insulación y causar un golpe eléctrico mortal. Cuando emplear máquinas de humo, el aparato debe ser instalado con una distancia mínima de 0,5 metros a la máquina de humo. La sala debe sólo estar saturado con humo que una visibilidad de 10 metros está garantizado.

La temperatura ambiente debe ser entre -5°C y $+45^{\circ}\text{C}$. Mantenga el aparato alejado del sol directo (especialmente en el coche) y de fuentes de calor.

La humedad relativa no debe ser mas de 50 % en una temperatura ambiente de 45°C .

Este aparato sólo debe ser utilizado en una altura entre -20 y 2000 m arriba del mar.

Nunca operar el aparato en tormentas. Sobrevoltaje puede destruir el aparato. Siempre desconectar el aparato durante tormentas.

El símbolo  indica la distancia por mínimo a objetos iluminados. La distancia entre la salida de luz y el área iluminado no debe ser menos de este valor.

Sólo instalar el aparato en superficies no inflamables. Para garantizar una bien ventilación, Vd. debe respetar un espacio de 50 cm en torno al aparato. Note por favor, que objetos sensibles a calor pueden ser transformados o dañados debido al calor emitado.

Durante el montaje del proyector, el desmontaje y operaciones de mantenimiento asegúrese de que el área debajo del lugar de la instalación está bloqueado.

Para una montaje por encima de la cabeza (altura de montaje $>100\text{ cm}$), siempre fije el aparato con un cable de anclaje apropiado por razones de seguridad. El cable de anclaje debe ser fijado en las fijaciones previstas. Nunca fijar el cable de anclaje en los asas de transporte.

Cuando ponga el aparato en marcha, por favor asegúrese de que la caja está firmemente cerrada y todos los tornillos necesarios están atornillados.

La lámpara nunca debe ser encendida cuando el objetivo o alguna cubierta de la caja está abierta cómo al operar lámparas de descarga hay un peligro de explosión y una radiación ultravioleta enorme que puede causar quemaduras.

La máxima temperatura ambiente $t_a = 45^{\circ}\text{C}$ nunca debe ser excedido.

Maneje el aparato sólo después de familiarizarse con sus funciones. No permita el manejo a personas que no conocen el aparato lo suficientemente bien. La mayoría de los daños son causados por manejo inadecuado de inexpertos.

Si el aparato debe ser transportado, utilice el embalaje original para evitar daños de transporte.

¡Por favor tenga en cuenta que por razones de seguridad las modificaciones no autorizadas del aparato están prohibidas!

El código de barras de serie no debe ser quitado del aparato, en caso de que esto ocurra la garantía ya no es válida.

Cuando el aparato será utilizado de un modo diferente como descrito en este manual, esto puede causar daños en el producto y la garantía expira. Además todos usos diferentes pueden causar peligros como p. ej. cortocircuito, quema, descarga eléctrica, explosión de la lámpara, caída, etc.

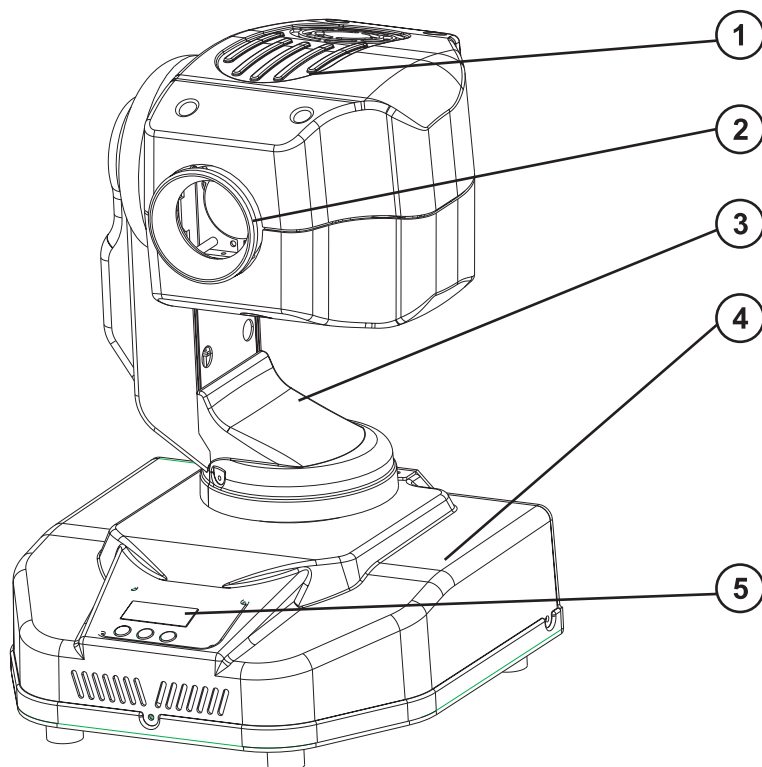
DESCRIPCIÓN DEL APARATO

Features

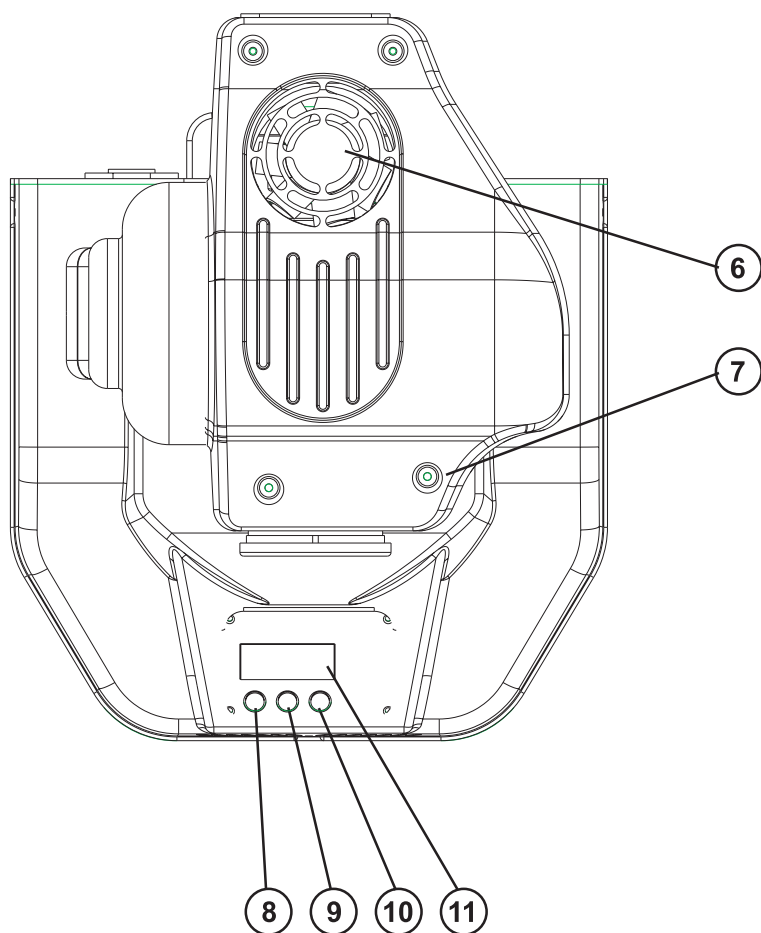
Medium-Moving-Head

Operación controlado por DMX o stand alone con función "Master/Slave" • 48 escenas preprogramadas en el Program Run para operación Stand Alone • El nombre de escenas en el Program Run puede ser cambiado individualmente • Posibilidad de editar las escenas en el Program Run mediante Control Board o controlador externo y de memorizar las modificaciones • 8 programas integrados controlable mediante controlador DMX • Controlado por el sonido mediante microfono incorporado • 8 colores vivos y dicroicos más blanco • Cambio de colores conmutable (modo 1: sólo colores llenos, modo 2: cambio de colores en cada posición) • Efecto arco iris (Rainbow) en ambas direcciones • Rueda de gobos con 6 gobos giratorios más abierto • Todos los gobos pueden ser intercambiados • Con función "gobo shake" • Busca de la posición exacta via resolución de 16 bit para los movimientos Pan/Tilt • Foco manual • Efecto flash con velocidad ajustable (1-10 flashes/seg.) • Dimmer mecánico • Busca de la posición dentro de 540° Pan y 265° Tilt • 10 canales DMX • Unidad de control con pantalla y teclado de membrana para el ajuste digital de la dirección de comienzo, Pan/Tilt-reverse, programa, reset, control de la lámpara • Para lámpara de descarga 150 W potente • Control DMX mediante cualquier controlador DMX standard • Los controladores adecuados de FUTURELIGHT son: CP-528, CP-256/32 Controller

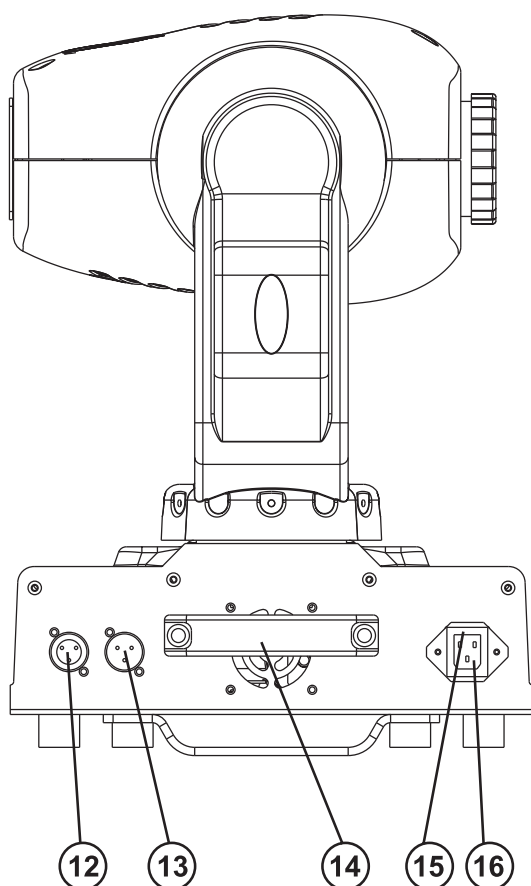
Descripción de las partes



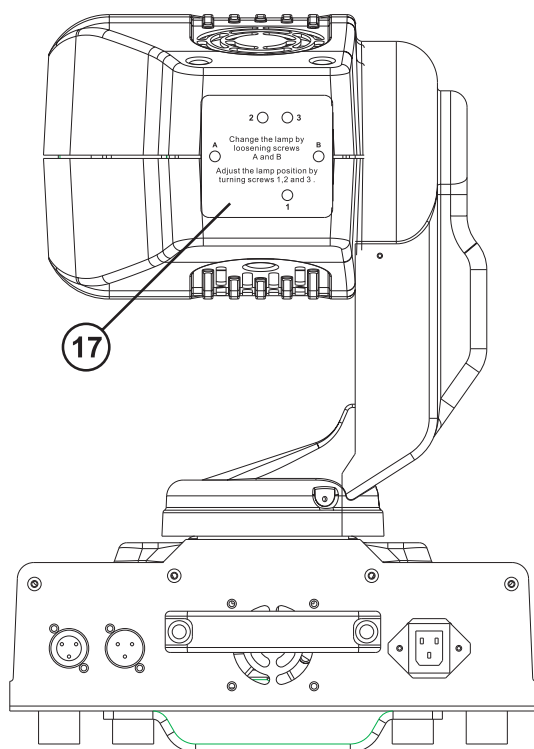
- (1) Cabeza del proyector
- (2) Objetivo
- (3) Suspensión
- (4) Base
- (5) Unidad de control



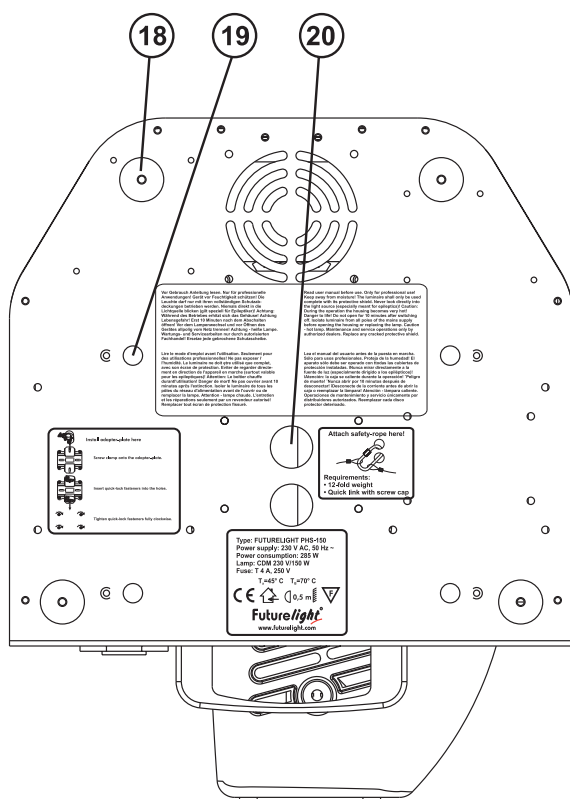
- (6) Ventilador
- (7) Tornillos de caja
- (8) Tecla Mode/Enter
- (9) Tecla Down
- (10) Tecla Up
- (11) Pantalla



- (12) Salida DMX
- (13) Entrada DMX
- (14) Asas de transporte
- (15) Portafusible
- (16) Alimentación



- (17) Sistema de lámpara



(18) Pies

(19) Orificios de la plata de adaptación

(20) Orificios del cable de anclaje

INSTALACIÓN

Instalar/Reemplazar la lámpara



¡PELIGRO DE MUERTE!

¡Instale la lámpara únicamente con el aparato desenchufado!
¡Desenchufe-lo de la corriente!

Para la instalación, Vd. necesita una lámpara CDM 150.

La lámpara debe ser cambiada únicamente con la indumentaria de protección adecuada (gafas de protección, guantes de protección, casco con visera y delantal de cuero).



¡PRECAUCIÓN!

¡La lámpara debe ser reemplazada cuando esté deteriorada o deformada debido al calor!

No se debe exceder la vida de la lámpara dada por el fabricante. Por esta razón debe de hacer anotaciones del tiempo de operación de la lámpara y sustituir la lámpara a tiempo.

Mantener la lámpara cambiada en un contenedor protector y deshacerse de ella adecuadamente.

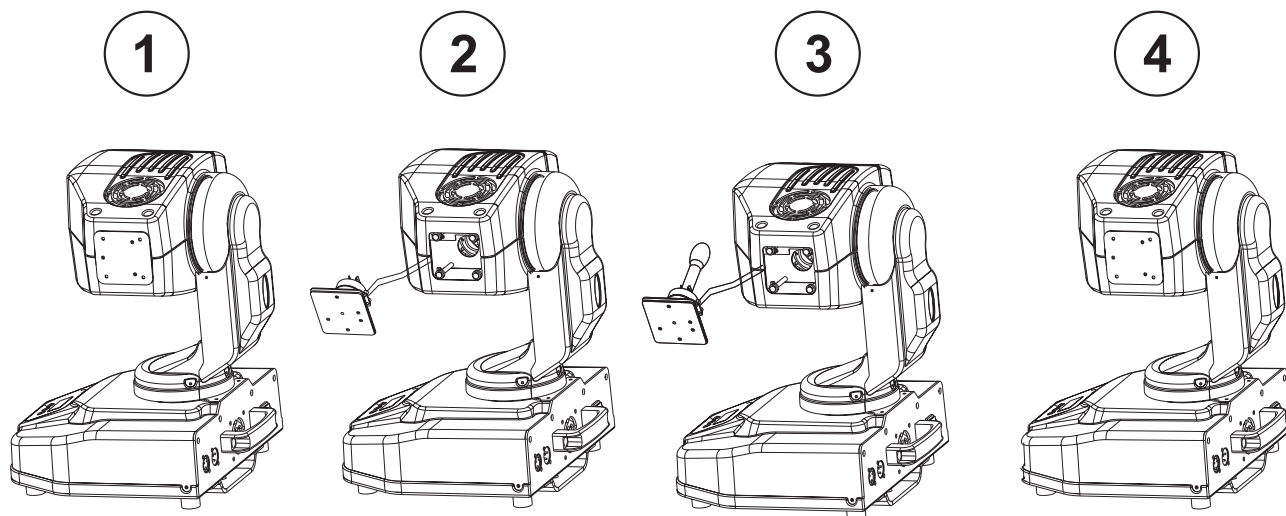
Al operar las lámparas de este tipo llegan a temperaturas de hasta 600° C.

Antes de reemplazar la lámpara, desenchufe-lo de la corriente y deje que la lámpara se enfrie (aprox. 10 minutos).

¡Durante la instalación no toque las bombillas de cristal con las manos sin protección! ¡Por favor siga las indicaciones del fabricante de las lámparas!

No instalar una lámpara con más vatios. Una lámpara de estas características genera temperaturas para las que este aparato no ha sido diseñado. Los daños causados por no hacer caso a esta norma no están sujetos a garantía.

Procedimiento:



Paso 1: Desatornille los tornillos de fijación A y B del sistema de lámpara y quitelo.

Paso 2: Cuando quiere reemplazar una lámpara defectuosa, primero quite la lámpara defectuosa del casquillo.

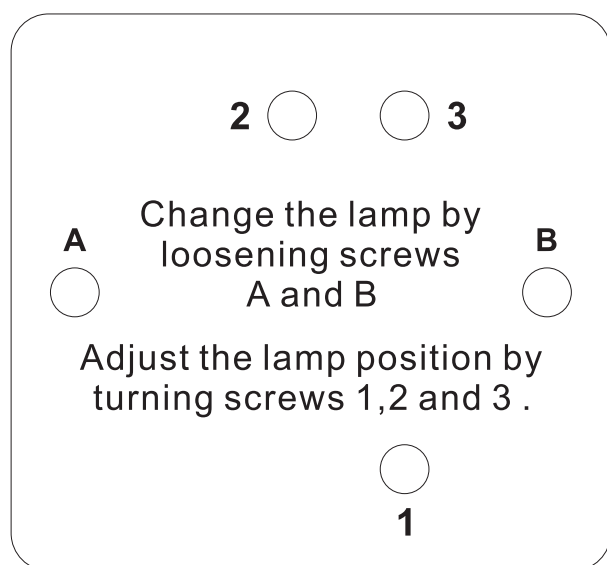
Paso 3: Coloque la lámpara en el sistema de portalámparas.

Paso 4: Vuelva a colocar el sistema de lámpara y atornille los tornillos de fijación.

Paso 5: Ajuste la lámpara como descrito bajo Ajuste de la lámpara.

¡No maneje este aparato con la caja abierta!

Ajuste de la lámpara



El sistema de portalámparas está ajustado en la fábrica. Como las lámparas de los fabricantes diferentes son diferentes, puede ser necesario de reajustar la posición del sistema de portalámparas. Enciende la lámpara, abre el shutter, coloque la intensidad del dimmer a 100 % y direccione el rayo en una superficie plana (pared). Centre el "Hot Spot" (la parte más brillante del rayo) en torneando los 3 tornillos "1, 2, 3". Sólo torne un tornillo cada vez para mover el Hot Spot en la proyección. Si no puede encontrar un Hot Spot, ajuste la lámpara hasta que la luz esté distribuida igualmente.

Cuando el Hot Spot parece demasiado brillante, puede disminuir su intensidad en mover la lámpara mas cerca al reflector. Tornee los tornillos "1, 2, 3" por ¼ revolución en dirección de las agujas del reloj hasta que la luz esté distribuida igualmente.

Cuando la luz parece que ser bas brillante en el margen del rayo, la lámpara está demasiado cerca del reflector. En este caso, mueve la lámpara mas leja del reflector en torneando los tornillos "1, 2, 3" por ¼ revolución en dirección contraria de las agujas del reloj hasta que la luz esté distribuida igualmente y el rayo parece suficientemente brillante.

Insertar/reemplazar gobos



¡Peligro de muerte!
¡Inserte los gobos únicamente con el aparato desenchufado!
¡Desenchufe-lo de la corriente!



Cuando quiere otros gobos como los gobos standards, o si tiene que reemplazar algun gobo, siga las instrucciones debajo:

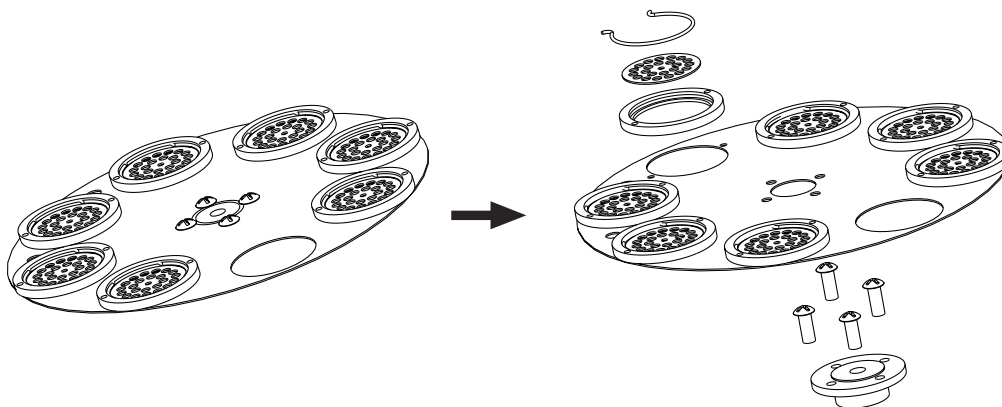


¡PRECAUCION!
Nunca desatornillar los tornillos de los gobos giratorios,
porque Vd. abre los rodamientos de bolas!



Quite el anillo opresor con un útil apropiado. Quite el gobo y inserte el nuevo gobo. Inserte el anillo opresor en el gobo.

Cuando instalar gobos de metal asegúrese de que el lado invertido está direccionado fuera de la lámpara. Cuando instalar gobos de vidrio asegúrese de que el lado recubierto está direccionado a la lámpara.



Montaje del proyector



¡PELIGRO DE MUERTE!
 Cuando instalar el aparato, Vd. debe considerar las instrucciones de EN 60598-2-17 y de las normas nacionales respectivas. ¡La instalación sólo debe ser efectuada por un distribuidor autorizado!

La suspensión del proyector debe ser fabricado de una manera que puede llevar 10 veces la carga por una hora sin sufrir deformaciones dañosas permanentes.

La instalación siempre debe ser efectuada con una segunda suspensión independiente, por ejemplo una red de anclaje apropiada. Esta segunda suspensión debe ser fabricado y fijado de una manera que no parte de la instalación puede cairse en el caso de defecto de la suspensión principal.

Durante el montaje del proyector, el desmontaje y operaciones de mantenimiento la presencia en áreas de movimiento, en puentes de iluminación, debajo de puestos de trabajo altos y otros áreas de peligro es permitida.

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un perito antes de la primera puesta en marcha y antes de otra puesta en marcha después de cambios graves.

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un perito en la extension de una inspección inicial cada cuatro años por lo menos.

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un baquiano una vez por año.

Procedimiento:

El proyector debe ser instalado fuera de áreas dónde personas pueden entretenerse.

IMPORTANTE! UNA MONTAJE POR ENCIMA DE LA CABEZA REQUIERA MUCHA EXPERIENCIA. Esto incluye (pero no es limitadoa) calculaciones de la capacidad de carga, material de instalación usado y inspecciones regulares del material usado y del proyector. Nunca trate de instalar el proyector su mismo si no tiene estas qualificaciones pero llame un instalador profesional. Instalaciones inadecuadas pueden causar daños de hombres y/o de propiedad.

El proyector debe ser instalado fuera de dónde personas pueden llegarlo con sus manos.

Cuando quiere abajar el proyector del techo o portadores altos, siempre debe utilizar sistemas de trussing. El proyector nunca debe ser instalado pendiendo libremente en el espacio.

Atención: ¡En caso de caída, proyectores pueden causar daños cuantiosos! ¡Cuando tiene dudas en la seguridad de una forma de instalación, NO instale el proyector!

Asegúrese antes de la montaje, que el área de montaje puede llevar una carga de punto de un mínimo de 10 veces del peso del proyector.



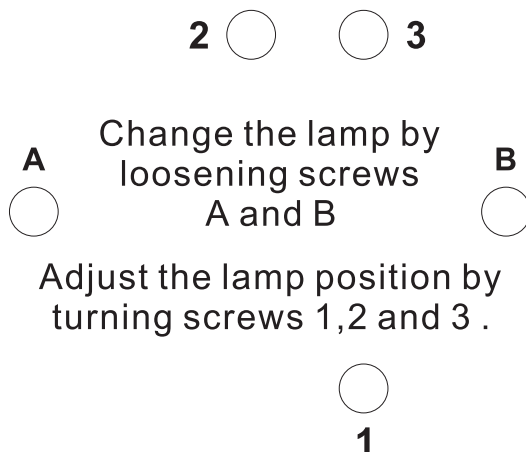
¡PELIGRO DE INCENDIO!

Al instalar el aparato asegúrese de que no hay ningún material altamente inflamable (artículos de decoración, etc.) a una distancia mínima de 0,5 m.



¡PRECAUCION!

Sólo monte el proyector mediante dos ágrafes adecuadas. Por favor dirijase a las explicaciones en la parte inferior de la base. Asegúrese de que el aparato esté fijado seguramente. Asegúrese de que la fijación esté stable.



El aparato puede ser colocado directamente en el suelo o puede ser instalado en cualquier posición en el trussing sin alterar sus características operativas.

La base del proyector puede ser instalada en 2 modos diferentes.

Para una montaje por encima de la cabeza (altura de montaje >100 cm), siempre segure el proyector con un cable de anclaje, que puede llevar 12 veces más del peso del aparato. Sólo debe utilizar un cable de anclaje con eslabón de conexión roscado. Insere el cable de anclaje en el orificio en la base y en el trussing u un lugar de fijación seguro. Insere el final en el eslabón de conexión roscado y fije el tornillo de fijación.

La distancia máxima de caída es 20 cm.

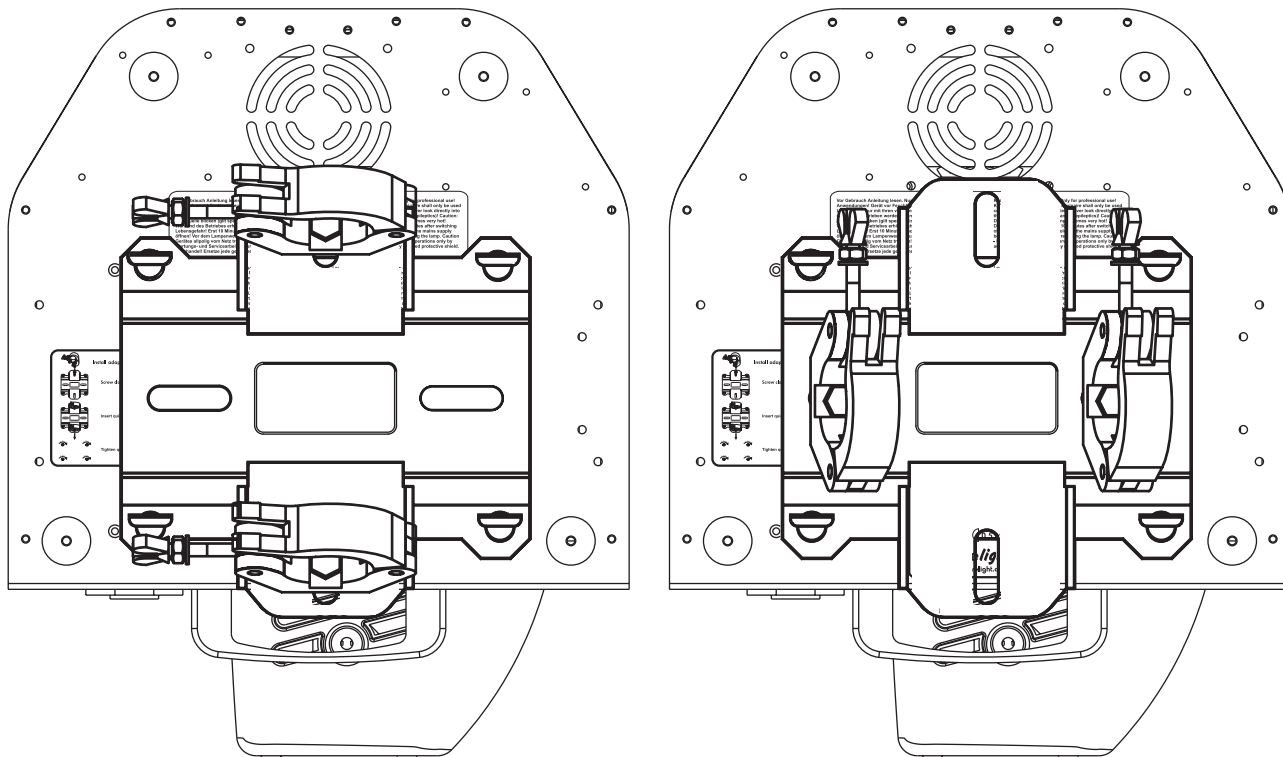
Un cable de anclaje ya utilizado u estropeado nunca debe ser utilizado otra vez.



¡PELIGRO DE MUERTE!

¡Antes de la primera puesta en marcha, la instalación debe ser inspeccionada por un perito!

Montaje mediante la plata de adaptación

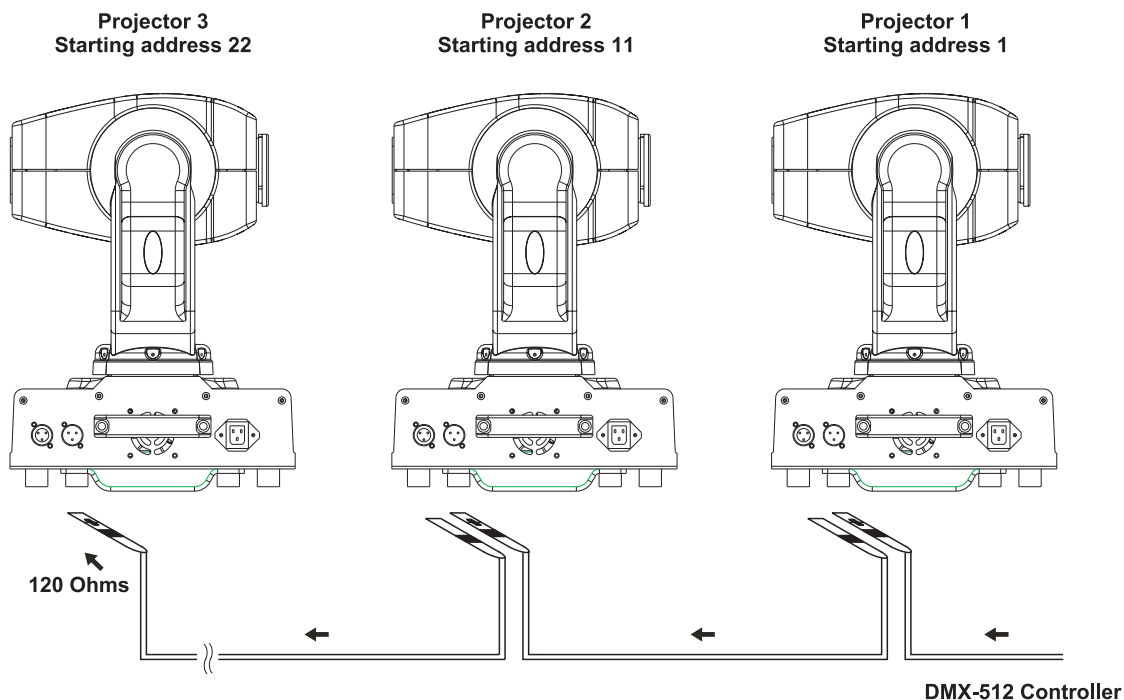


Atornille los dos ágrafes con un tornillo M12 en los orificios de la plata de adaptación.

Vd. puede atornillar los ágrafes horizontalmente o verticalmente.

Insere los cuatro sujetadores Quick-Lock de la plata de adaptación en los orificios de la parte inferior del aparato.

Conexión al controlador DMX / conexión proyector - proyector



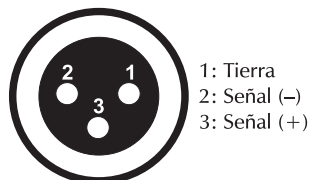
Asegúrese de que los conductores del cable de datos no hagan contacto entre si. Los aparatos no van a funcionar o no van a funcionar correctamente.



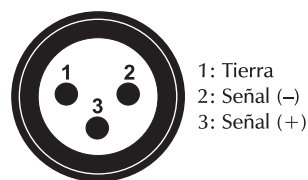
La conexión entre controlador y proyector y entre proyector y proyector se tiene que efectuar con un cable de dos polos con blindaje. La conexión se efectúa mediante clavijas y conectores XLR tripolares.

La ocupación de la conexión XLR es:

Salida DMX
Casquillo XLR incorporado:



Entrada DMX
Clavija XLR incorporada:



Cuando Vd. utilice los controladores con la ocupación descrita, puede conectar la salida DMX del controlador directamente con la entrada DMX del primer aparato de la cadena DMX. Cuando Vd. quiere conectar controladores DMX con otras salidas DMX, se tiene que utilizar cables de adaptación.

Instalación de una cadena DMX:

Conecte la salida DMX del primero aparato de la cadena con la entrada DMX del próximo aparato. Siempre conecte una salida con una entrada del próximo aparato hasta que todos los aparatos estén conectados.

Atención: En el último proyector, la conexión DMX tiene que ser terminada con un resistor de terminación. Solde un resistor de 120 ohmios en una clavija XLR entre la señal (-) y la señal (+) y enchufe-la en la salida DMX del ulterior aparato.

Alimentación

Conectar el aparato a la red mediante el cable de alimentación incluido.

La ocupación de los cables de conexión es:

Cable	Pin	Internacional
Marrón	Fase	L
Azul	Neutro	N
Amarillo/Verde	Tierra	

La tierra debe ser conectada.

Cuando Vd. quiere instalar el aparato directamente a la red local, Vd. debe instalar un interruptor de la red con una apertura de 3 mm por mínimo en cada polo.

Efectos de luz no deben ser conectados a dimming-packs.

OPERACIÓN

Tras la conexión del aparato a la red, el PHS-150 comienza a funcionar. Durante el Reset, los motores se ajustan y el aparato está listo para ser usado después.

Operación Stand Alone

En el modo Stand Alone, Vd. puede utilizar el PHS-150 sin controlador. Desconecte el PHS-150 del controlador y llame al programa integrado:

1. Pulse la tecla Enter por 3 segundos para entrar en el menú principal **"MODE"** (pantalla parpadea).
2. Pulse la tecla Enter y la tecla Up para seleccionar **"RUN"**.
3. Pulse la tecla Enter y la tecla Up para seleccionar **"AUTO"**.
4. Pulse la tecla Enter y la tecla Up para seleccionar **"ALON"**.

5. Pulse la tecla Enter para confirmar.

6. Pulse la tecla Exit/Down hasta la pantalla indica **"AU-A"**.

Para editar el programa integrado sigue las instrucciones bajo Control Board, Funciones principales, menus Run e Edit.

Control por DMX

Vd. puede controlar los proyectores individuales mediante su controlador DMX. Cada canal DMX tiene otra ocupación con características diferentes. Vd. puede ver los canales individuales y sus características bajo Protocolo DMX.

Direccionamiento del proyector

Vd. puede ajustar la dirección de comienzo mediante la unidad de control. La dirección de comienzo es el primer canal en lo cual el proyector reaccionará a señales del controlador.

Por ejemplo, si Vd. ajuste la dirección de comienzo a 11, el proyector ocupa los canales 11 hasta 21.

Por favor, asegúrese de que los canales de control no se entrelazan, para que el PHS-150 funcione correctamente y independientemente de otros aparatos de la cadena DMX.

Los proyectores con la misma dirección de comienzo funcionarán sincronizadamente.

Presione las teclas Up/Down para justar la dirección de comienzo deseada. Ahora, Vd. puede controlar el PHS-150 mediante su controlador DMX.

Note:

El aparato indica los modos de datos DMX-512 y de la lámpara mediante la pantalla:



1. Conecte el aparato. El aparato controla si recibe datos DMX-512 o no. Si recibe datos, la pantalla muestra **"A.001"** con la dirección de comienzo ajustada. Si no recibe datos, la pantalla parpadea **"A001"** con la dirección de comienzo ajustada.

El aviso aparece

-si no cable XLR (cable de señal del controlador) habia sido puesto en la entrada DMX del aparato.

-si el controlador está desconectado o defectuoso.

-el cable o la clavija esta defectuoso o el cable de señal no está conectado correctamente.

Atención: En el ulterior proyector, la cadena DMX tiene que ser terminada con un resistor de terminación para que los aparatos funcionen correctamente.

2. Si la lámpara está iluminado, la pantalla y muestra **"A00.1"** con la dirección de comienzo ajustada. Si la lámpara está apagado, la pantalla y muestra **"A001"** con la dirección de comienzo ajustada.

Protocolo DMX

Canal de control 1 - Movimiento horizontal (Pan)

Establezca los ajustes para mover la cabeza horizontalmente.

Los movimientos graduales de la cabeza mediante el ajuste lento de los valores DMX (0-255; 128 = centro).

Canal de control 2 - Movimiento vertical (Tilt)

Establezca los ajustes para mover la cabeza verticalmente (TILT).

Los movimientos graduales de la cabeza mediante el ajuste lento de los valores DMX (0-255; 128 = centro).

Canal de control 3 - Velocidad del movimiento Pan/Tilt

Valor DMX	Característica
0-4	Velocidad maxímale
5-225	Velocidad decreciente
226-235	Blackout con movimiento Pan/Tilt
236-245	Blackout con cambio de colores/gobo
246-255	No función

Canal de control 4 - Rueda de colores

Cambio linear de los colores mediante el ajuste de los valores DMX. Puede parar la rueda de colores en cualquier posición que desee.

Valor DMX	Característica
0-13	Abierto/blanco
14-27	Naranja
28-41	Azul
42-55	Verde
56-69	Amarillo
70-83	Rojo
84-97	Pink
98-111	Cyan
112-127	Magenta
128-187	Efecto arco iris hacia adelante con velocidad decreciente
188-193	No rotación
194-255	Efecto arco iris hacia atrás con velocidad creciente

Canal de control 5 - Rueda de gobos giratorios, gobo shake

Valor DMX	Característica
0-9	Abierto
10-19	Gobo giratorio 1
20-29	Gobo giratorio 2
30-39	Gobo giratorio 3
40-49	Gobo giratorio 4
50-59	Gobo giratorio 5
60-69	Gobo giratorio 6
70-89	Gobo 1 shake con velocidad creciente
90-109	Gobo 2 shake con velocidad creciente
110-129	Gobo 3 shake con velocidad creciente
130-149	Gobo 4 shake con velocidad creciente
150-169	Gobo 5 shake con velocidad creciente
170-189	Gobo 6 shake con velocidad creciente
190-255	Rotación de la rueda de gobos permanente con velocidad creciente

Canal de control 6 - Indicación de gobos giratorios, rotación de gobos

Valor DMX	Característica
0-127	Indicación de los gobos giratorios
128-187	Rotación de los gobos hacia adelante con velocidad decreciente
188-193	No rotación
194-255	Rotación de los gobos hacia atrás con velocidad creciente

Canal de control 7 - Shutter, Strobe

Valor DMX	Característica
0-31	Shutter cerrado
32-63	Control de dimmer activado 0-100 %
64-159	Efecto flash con velocidad creciente (10 flashes/segundo como máximo)
96-127	No función (Shutter abierto)
128-159	Efecto de impulso en secuencias
160-191	No función (Shutter abierto)
192-223	Efecto flash mediante función aleatoria con velocidad creciente
224-255	No función (Shutter abierto)

Canal de control 8 - Lámpara, Reset, programas internas

Valor DMX	Característica
0-15	Cambio de colores normal, búsqueda de la posición via distancia
16-31	Cambio de colores normal, búsqueda de la posición siempre en dirección de las agujas del reloj
32-47	Cambio de colores en cada posición, búsqueda de la posición via distancia
48-63	Cambio de colores en cada posición, búsqueda de la posición siempre en dirección de las agujas del reloj
64-79	Encender la lámpara
80-95	Reset
96-111	Programa interna 1
112-127	Programa interna 2
128-143	Programa interna 3
144-159	Programa interna 4
160-175	Programa interna 5
176-191	Programa interna 6
192-207	Programa interna 7
208-223	Programa interna 8
224-239	Apagar la lámpara
240-255	No función

Canal de control 9 - Movimiento Pan con resolución 16 Bit

Canal de control 10 - Movimiento Tilt con resolución 16 Bit

Control Board

La unidad de control ofrece varias posibilidades. Por ejemplo, Vd. puede ajustar la dirección de comienzo, encender y apagar la lámpara, comenzar el programa integrado o un Reset.

Pulse y mantiene la tecla Enter por 3 segundos para entrar en el menú principal. Vd. puede moverse en el menú principal mediante la tecla Up. Confirme la selección deseada con la tecla Enter. Vd. puede cambiar la selección mediante la tecla Up. Vd. puede quitar cada modo mediante la tecla Exit. Las funciones son descritas en la parte siguiente.

Ajustes predeterminados gris

	Menu princ.	Submenu	Menu de extensión	Pantalla	Función
0	MODE	ADDR	VALU	A001~A511 (AXX)	Ajustar la dirección de comienzo DMX
			SLAV	ON/OFF (SLAV)	Ajuste slave
			EBOC	ON/OFF	Dirección DMX por controlador externo
		RUN	AUTO	ALON (AU-A)	Program Run automático Stand Alone
				MAST (AU-M)	Program Run automático como master
			SOUN	ALON (SO-A)	Program Run mediante sonido Stand Alone
				MAST (SO-M)	Program Run mediante sonido como master
		DISP	VALU	D-00 ~ D-30 (DXX) D-00	Indicar el valor DMX
			RDIS	ON/OFF	Inversión de la pantalla
			CLDI	ON/OFF	Apagar la pantalla
1	LAMP	OPEN	ON/OFF		Encender/apagar la lámpara
		ONLI	ON/OFF		Lámpara mediante controlador externo
		DELA	D-00 ~ D-59, D-15		Encender lámp. con retardo
2	SET	RPAN	ON/OFF		PAN-Reverse
		RTIL	ON/OFF		TILT-Reverse
		16BI	ON/OFF		Selección 16 bit/8 bit
		REST	ON/OFF		Reset
		LODA	ON/OFF		Regresar a los ajustes originales
		VER	V-1.0~V-9.9		Software version
3	ADJU	LADJ	ON/OFF		Ajustar la lámpara
		TEST	T-01 ~ T-30		Test de las funciones
4	TIME	MATI	0000~9999 (horas)		Horas del aparato
		LATI	0000~9999 (horas)		Horas de la lámpara
		CLMT	ON/OFF		Función de servicio
		CLLT	ON/OFF		Cancelar las horas de servicio de la lámpara
5	EDIT	STEP	S-01 ~ S-48		Definir el nombre de steps en el Run
		SC01 ~ SC48	C01 ~ C30	01XX (00~FF) 30XX (00~FF)	Editar las escenas
			TIME (seg.)	I -- X (1~9)	Ajustar el step-time
			CNIN	ON/OFF	Editar las escenas controlador externo

Funciones principales

MODE — LAMP — SET — ADJU — TIME — EDIT

MODE - Menu principal 0

MODE — ADDR
RUN
DISP

- ♦ Pulse la tecla Enter por 3 segundos para entrar en el menú principal "MODE" (pantalla parpadea).
- ♦ Pulse la tecla Enter y la tecla Up para seleccionar "ADDR", "RUN" o "DISP".
- ♦ Pulse la tecla Enter para seleccionar el submenu deseado.

ADDR - Ajustar la dirección de comienzo DMX-512, ajuste slave

MODE — ADDR — VALU — ADDR-R511
SLAV — ON-OFF
EBOC — ON-OFF

VALU - Ajustar la dirección de comienzo DMX-512

Con esta función, Vd. puede ajustar la dirección de comienzo mediante el Control Board.

- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar "VALU".
- ♦ Pulse la tecla Enter y ajuste la dirección mediante las teclas Up/Down.
- ♦ Pulse la tecla Enter para confirmar.
- ♦ Pulse la tecla Exit/Down para regresar al menú principal.

SLAV - Ajuste Slave

Con esta función, Vd. puede definir el aparato como slave.

- ♦ Seleccione "SLAV" en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica "ON" u "OFF".
- ♦ Pulse la tecla Up, para seleccionar "ON" cuando quiere activar esta función o "OFF" si no.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para regresar al menu principal.

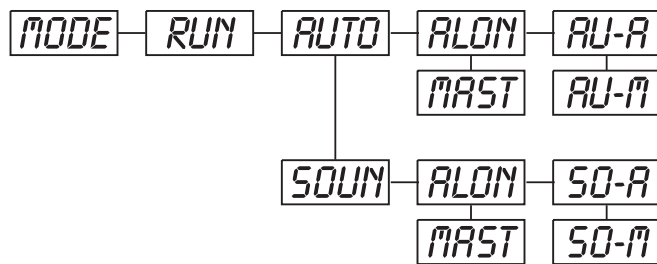
EBOC - Ajustar la dirección de comienzo DMX-512 mediante controlador externo

Con esta función, Vd. puede ajustar la dirección de comienzo mediante un controlador externo.

- ♦ Seleccione "EBOC" en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica "ON" u "OFF".
- ♦ Pulse la tecla Up, para seleccionar "ON" cuando quiere activar esta función o "OFF" si no.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para regresar al menu principal.
- ♦ En el controlador, ajuste el valor DMX de canal 1 en "7".
- ♦ Ajuste el valor DMX de canal 2 en "7" u "8". En la selección "7" Vd. puede ajustar la dirección de comienzo entre 1 y 255. En la selección "8" Vd. puede ajustar la dirección entre 256 y 511.
- ♦ Ajuste el valor DMX de canal 3 en la dirección de comienzo deseada. Cuando quiere ajustar la dirección 57 ajuste el valor DMX de canal 1 en "7", canal 2 en "7" y canal 3 en "57" (256+164=420).
- ♦ Espere por aprox. 20 segundos y el aparato hara un reset. Después, la dirección de comienzo nueva está ajustado.

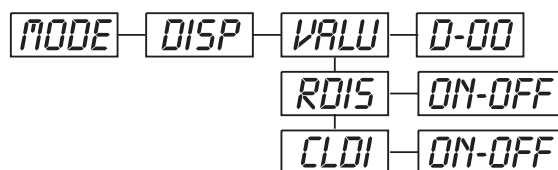
RUN - Llamar el programa integrado, ajuste master

Con la función "RUN", Vd. puede llamar el programa integrado. Puede ajustar el nombre de steps bajo Step. Puede edificar las escenas individuales bajo Edit. Puede llamar las escenas individuales automaticamente (AUTO), es decir con el step time ajustado o controlado por el sonido (SOUND). La selección "ALON" significa el modo Stand Alone y "MAST" que es aparato está definido como master.



- ♦ Seleccione **"AUTO"** o **"SOUN"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter para seleccionar el menú de extensión deseado.
- ♦ Seleccione **"ALON"** o **"MAST"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter para confirmar.
- ♦ Pulse la tecla Exit/Down para regresar al menú principal.

DISP - Indicar el valor DMX, inversión de la pantalla, apagar la pantalla



VALU - Indicar el valor DMX

Con esta función, Vd. puede indicar el valor DMX de cada canal en la pantalla.

- ♦ Seleccione **"VALU"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indique **"D-00"**. Con esta selección, cada cambio de canal está indicado en la pantalla.
- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar el canal deseado, por ejemplo **"D-14"** que significa el valor DMX del 14. canal.
- ♦ Pulse la tecla Enter para confirmar.
- ♦ La pantalla indica **"D-XX"**, "X" significa el valor DMX.
- ♦ Pulse la tecla Exit/Down para quitar este modo.

RDIS - Inversión de la pantalla

Con esta función, Vd. puede invertir la pantalla.

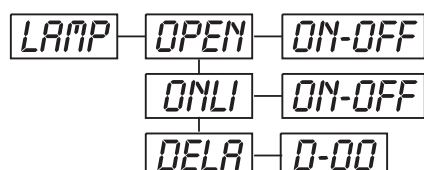
- ♦ Seleccione **"rDIS"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"ON"** u **"OFF"**.
- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar **"ON"** cuando quiere activar esta función u **"OFF"** si no; la pantalla gira en **180°**.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para quitar este modo.

CLDI - Apagar la pantalla

Con esta función, Vd. puede apagar la pantalla después de 2 minutos.

- ♦ Seleccione **"CLDI"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"ON"** u **"OFF"**.
- ♦ Pulse la tecla Up, para seleccionar **"ON"** cuando quiere activar esta función o **"OFF"** si no.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para quitar este modo.

LAMP - Menu principal 1



- ♦ Pulse la tecla Enter por 3 segundos para entrar en el menú principal (pantalla parpadea).

- ◆ Pulse la tecla Up para seleccionar "**LAMP**".

OPEN - Encender/apagar la lámpara

Con esta función, Vd. puede encender u apagar la lámpara mediante el Control Board.

- ◆ Seleccione "**OPEN**" en pulsar la tecla Up.
- ◆ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica "**ON**" u "**OFF**".
- ◆ Pulse la tecla Up para seleccionar "**ON**" para encender la lámpara, u "**OFF**" para apagarla.
- ◆ Pulse la tecla Enter para confirmar.
- ◆ Pulse la tecla Exit/Down para regresar al menú principal.

ONLI - Encender/apagar la lámpara mediante controlador externo

Con esta función, Vd. puede encender u apagar la lámpara mediante un controlador externo.

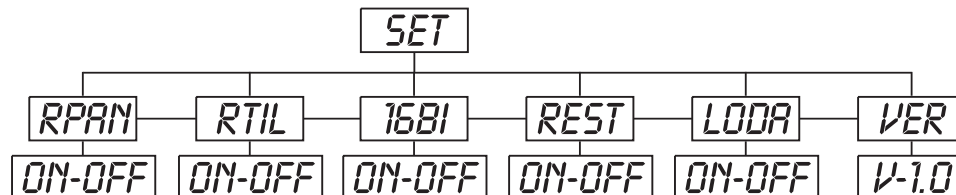
- ◆ Seleccione "**ONLI**" en pulsar la tecla Up.
- ◆ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica "**ON**" u "**OFF**".
- ◆ Pulse la tecla Up para seleccionar "**ON**" para encender la lámpara, u "**OFF**" para apagarla.
- ◆ Pulse la tecla Enter para confirmar.
- ◆ Pulse la tecla Exit/Down para regresar al menú principal.

DELA - Encender la lámpara con retardo

Con esta función, Vd. puede ajustar el retardo hasta el encendido de la lámpara.

- ◆ Seleccione "**DELA**" en pulsar la tecla Up.
- ◆ Pulse la tecla Enter, la pantalla indique "**D-00**". Con esta selección la lámpara encendida inmediatamente.
- ◆ Pulse la tecla Up para ajustar el retardo deseado entre "**00**" und "**59**" minutos, por ejemplo "**D-03**" la lámpara encendida después de 3 minutos.
- ◆ Pulse la tecla Enter para confirmar.
- ◆ Pulse la tecla Exit/Down para regresar al menú principal.

SET - Menu principal 2



- ◆ Pulse la tecla Enter por 3 segundos para entrar en el menú principal (pantalla parpadea).
- ◆ Pulse la tecla Up para seleccionar "**SET**".

RPAW - Inversion del movimiento Pan

Con esta función, Vd. puede invertir el movimiento Pan.

- ◆ Seleccione "**rPAN**" en pulsar la tecla Up.
- ◆ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica "**ON**" u "**OFF**".
- ◆ Pulse la tecla Up, para seleccionar "**ON**" cuando quiere activar esta función o "**OFF**" si no.
- ◆ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para regresar al menu principal.

RTIL - Inversion del movimiento Tilt

Con esta función, Vd. puede invertir el movimiento Tilt.

- ◆ Seleccione "**rTIL**" en pulsar la tecla Up.
- ◆ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica "**ON**" u "**OFF**".
- ◆ Pulse la tecla Up para seleccionar "**ON**" cuando quiere activar esta función o "**OFF**" si no.
- ◆ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para regresar al menu principal.

16BI - Selección 16 bit/8 bit

Con esta función, Vd. puede conmutar el aparato de 16 bit a 8 bit resolución.

- ◆ Seleccione "**16BI**" en pulsar la tecla Up.
- ◆ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica "**ON**" u "**OFF**".

- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar **"ON"** para ajustar 16 bit, u **"OFF"** para ajustar 8 bit. Los canales PAN Fine y TILT Fine están desactivado.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para quitar este modo.

REST - Reset

Con esta función, Vd. puede efectuar un Reset mediante el Control Board.

- ♦ Seleccione **"rEST"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"ON"** u **"OFF"**.
- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar **"ON"** cuando quiere activar esta función o **"OFF"** si no.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para quitar este modo.

LODA - Regresar a los ajustes originales

Con esta función, Vd. puede regresar a los ajustes originales. Todos los datos individuales regresan a sus ajustes predeterminados (gris).

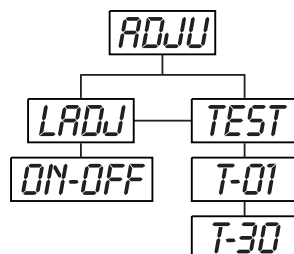
- ♦ Seleccione **"LODA"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"ON"** u **"OFF"**.
- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar **"ON"** cuando quiere activar esta función o **"OFF"** si no.
- ♦ Pulse la tecla Enter para confirmar.
- ♦ Pulse la tecla Exit/Down para regresar al menú principal.

VER - Software version

Con esta función, Vd. puede indicar la versión de software del aparato.

- ♦ Seleccione **"VER"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"V-X.X"**, "X.X" indica el número de la versión, por ejemplo "V-1.0". "V-2.6" etc.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para regresar al menu principal.

ADJU - Menu principal 3



- ♦ Pulse la tecla Enter por 3 segundos para entrar en el menú principal (pantalla parpadea).
- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar **"ADJU"**.

LADJ - Ajustar la lámpara

Con esta función, Vd. puede ajustar la lámpara mediante el Control Board. El shutter se abre y Vd. puede ajustar la lámpara individualmente. En este modo, el aparato no reacciona a ningún señal de control.

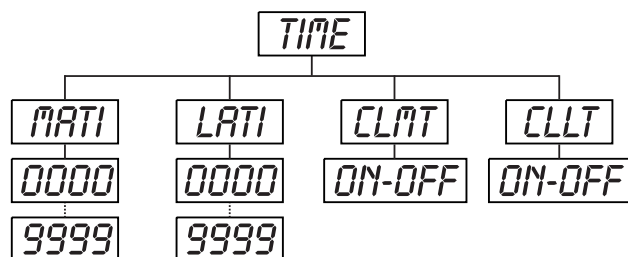
- ♦ Seleccione **"LADJ"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla muestra **"ON"** u **"OFF"**.
- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar **"ON"** cuando quiere activar esta función o **"OFF"** si no.
- ♦ Pulse la tecla Enter para confirmar.
- ♦ Pulse la tecla Exit/Down para regresar al menú principal.

TEST - Test de las funciones

Con esta función, Vd. puede testificar cada canal en su función (correcta).

- ♦ Seleccione **"tEST"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"t-XX"**, "X" significa el nombre del canal.
- ♦ El actual canal esta testificado.
- ♦ Seleccione el canal deseado en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para quitar este modo.

TIME - Menu principal 4



- ♦ Pulse la tecla Enter por 3 segundos para entrar en el menú principal (pantalla parpadea).
- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar “**TIME**”.

MATI - Indicar las horas de servicio del aparato

Con esta función, Vd. puede indicar las horas de servicio del aparato.

- ♦ Seleccione “**MATI**” en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indique “**XXXX**”, “X” significa el número de horas.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para quitar este modo.

LATI - Indicar las horas de servicio de la lámpara

Con esta función, Vd. puede indicar las horas de servicio de la lámpara.

- ♦ Seleccione “**LATI**” en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indique “**XXXX**”, “X” significa el número de horas.
- ♦ Pulse la tecla Enter u Exit/Down para quitar este modo.

CLLT - Cancelar las horas de servicio de la lámpara

Con esta función, Vd. puede cancelar las horas de servicio de la lámpara. Por favor, efectue esta función después de cada cambio de la lámpara.

- ♦ Seleccione “**CLLT**” en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica “**ON**” u “**OFF**”.
- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar “**ON**” cuando quiere activar esta función o “**OFF**” si no.
- ♦ Pulse la tecla Enter para confirmar.
- ♦ Pulse la tecla Exit/Down para regresar al menú principal.

Edit - Menu principal 5

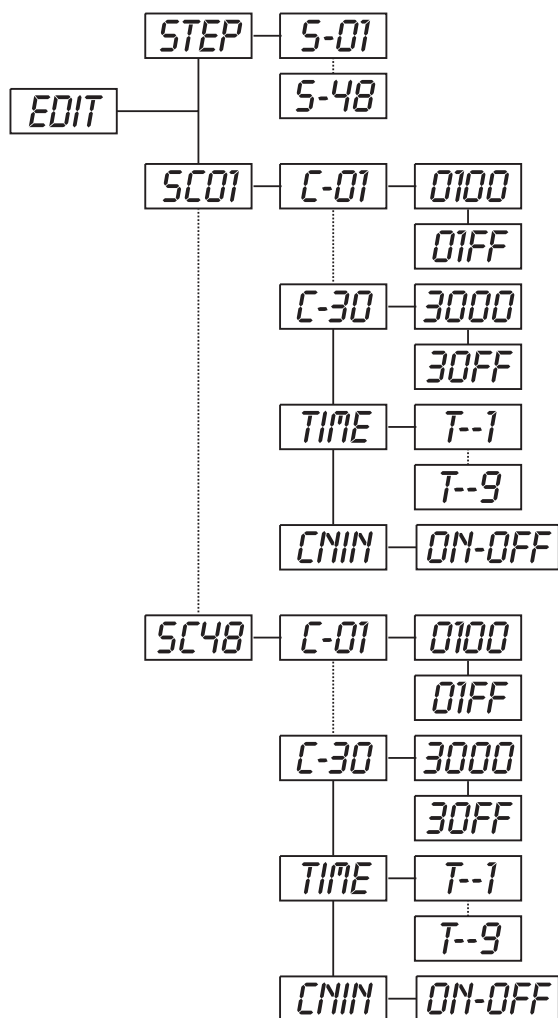
- ♦ Pulse la tecla Enter por 3 segundos para entrar en el menú principal (pantalla parpadea).
- ♦ Pulse la tecla Up para seleccionar “**EDIT**”.

STEP - Definir el nombre de steps en el Run

- ♦ Pulse la tecla Enter por 3 segundos para entrar en el menú principal (pantalla parpadea).
- ♦ Seleccione “**STEP**” en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica “**S-XX**”, “X” significa el número total de los steps. Vd. puede memorizar hasta 48 scenes en el “**RUN**”. Por ejemplo cuando “XX” es 05, significa que el “**RUN**” llama las primeras 5 scenes memorizadas bajo “**EDIT**”.
- ♦ Pulse la tecla Enter para memorizar y quitar el modo.

SC01 - Editar el programa

Mediante este menu, Vd. puede editar el programa y llamarlo en el “**RUN**”.



a) Editar mediante el Control Board

- ♦ Seleccione **"SC01"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"SCXX"**, "X" significa el número de la escena para editar.
- ♦ Ajuste el número de la scene en pulsar la tecla Up,
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"C-XX"**, "XX" significa el número del canal. Por ejemplo **"C-01"** significa que Vd. edita canal 1.
- ♦ Seleccione el número de canal deseado mediante las teclas Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter para confirmar los ajustes. La pantalla indica el valor DMX del canal a editar. Por ejemplo **"11XX"** significa canal 11 en la escena actual, el valor DMX es XX, XX es un número entre **"01-FF"**.
- ♦ Ajuste el valor DMX deseado en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter para editar mas canales de la scene.
- ♦ Repite los pasos arriba para editar todos los canales de scene 1.
- ♦ Cuando todos los canales son ajustados la pantalla muestra **"time"**.
- ♦ Pulse la tecla Enter para ajustar el Step-Time. La pantalla indica **"t-X"**, "X" indica el step time, valor **"1-9"**. Por ejemplo, **"t-2"** significa que escena actual tiene un Step-Time de 2 segundos.
- ♦ Ajuste el tiempo deseado mediante las teclas Up/Down ein.
- ♦ Pulse la tecla Enter para memorizar la scene editada y la pantalla muestra automaticamente la próxima scene.
- ♦ Repite los pasos arriba para editar otras scenes, puede editar y memorizar hasta 15 (F) scenes.
- ♦ Pulse la tecla Exit/Down para quitar el modo. Vd. puede definir el nombre de steps bajo **"STEP"** y llamarlas bajo **"RUN"**.

b) Editar mediante el controlador externo

- ♦ Llame la primera escena mediante el controlador ahora.
- ♦ Seleccione **"SC01"** en pulsar la tecla Up.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"SC01"**.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"C-01"**.
- ♦ Pulse la tecla Up hasta la pantalla indica **"CNIN"**.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"OFF"**.
- ♦ Pulse la tecla Up, la pantalla indica **"ON"**.
- ♦ Pulse la tecla Enter, la pantalla indica **"SC02"**. Vd. ha telecargado la primera escena con succes.
- ♦ Llame la segunda escena mediante el controlador ahora.
- ♦ Ajuste el Step Time como descrito arriba bajo el punto 12.
- ♦ Repite los pasos 5-11 para telecargar todas las escenas deseadas.
- ♦ Pulse la tecla Exit/Down para quitar el modo. Vd. puede definir el nombre de steps bajo **"STEP"** y llamarlas bajo **"RUN"**.

Avisos de error

Cuando Vd. pone el aparato en servicio, hace un Reset. Cuando la pantalla muestra **"XXEr"**, hay un error en un o mas canales. **"XX"** significa el canal correspondiente.

Cuando la pantalla muestra por ejemplo **"04Er"** significa un error en canal 4. Si hay un error en canal 4, 5 y 6 al mismo tiempo, los avisos de error **"04Er"**, **"05Er"**, **"06Er"** parpadea 5 veces en la pantalla, después el aparato hace un Reset. Cuando los avisos de error aparecen otro 3 veces, el aparato detectara si hay mas de 3 errores. Cuando hay 3 errores o mas, el aparato no funciona sin error. Cuando hay menos de 3 errores, sólo los canales con los errores no funcionan.

01Er:

Defecto en el movimiento horizontal (PAN). Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que la posición horizontal (PAN) no está en la posición predeterminada después del Reset.

02Er:

Defecto en el movimiento vertical (TILT). Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que la posición vertical (TILT) no está en la posición predeterminada después del Reset.

04Er:

Defecto en la rueda de colores. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que la rueda de colores no está en la posición predeterminada después del Reset.

05Er:

Defecto en la rueda de gobos giratorios. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que la rueda de gobos giratorios no está en la posición predeterminada después del Reset.

06Er:

Defecto de indicar el gobo giratorio. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que el gobo giratorio no está en la posición predeterminada después del Reset.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un perito en la extensión de una inspección inicial cada cuatro años por lo menos.

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un baquiano una vez por año.

Durante la inspección, los puntos siguientes deben ser observados:

- 1) Todos tornillos con cuales el aparato o partes del aparato están montado, deben ser atornillados fijamente y no deben ser corroídos.
- 2) No debe haber deformaciones en la caja, fijaciones y el sitio de instalación (techo, abajamiento, trussing).
- 3) Partes movidos mecánicamente como ejes, ojetes y otros no deben haber rastros de desgaste (por ejemplo fatiga de material o deterioraciones y no deben girar desequilibradamente).
- 4) Los cables de conexión eléctricos no deben haber deterioraciones, fatiga de material (por ejemplo cables porosos) o depósitos. Otras instrucciones dependiente del sitio de instalación y la utilización deben que ser observadas por el instalador competente y problemas de seguridad deben ser eliminados.

**¡PELIGRO DE MUERTE!**

¡Siempre desenchufe el aparato antes de comenzar con el mantenimiento!

Recomendamos una limpieza frecuente del aparato. Por favor utilice un paño suave que no suelte pelusa humedecido. ¡No se debe usar alcohol o disolventes bajo ninguna circunstancia!

**¡PRECAUCION!**

¡La lente debe ser reemplazada cuando esté aparentemente deteriorada en caso de que su funcionamiento se vea afectado, por ejemplo a causa de fisuras o rasguños!

La lente del objetivo requiere una limpieza semanal ya que el líquido de humo tiende a acumular residuos reduciendo la emisión de luz muy rápidamente. El ventilador debe ser limpiado mensualmente.

Los gobos deben ser limpiados con un cepillo suave.

Los filtros de color dicróico, la rueda de gobos y las lentes internas deben ser limpiadas cada 3 meses.

El interior del proyector debe ser limpiado al menos una vez al año utilizando un aspirador o aire a presión.

Las partes rotativas deben ser lubricadas cada 6 meses para un funcionamiento bueno. Utilice una jeringa con una aguja fina para lubricar. La cantidad de aceite no debe ser excesiva para evitar que el aceite escape durante la rotación.

Las operaciones de mantenimiento y servicio deben ser llevadas a cabo únicamente por distribuidores autorizados.

No hay piezas que necesiten de servicio dentro del aparato excepto la lámpara y el fusible. Las operaciones de mantenimiento y servicio deben ser llevadas a cabo únicamente por distribuidores autorizados.

Por favor vuelva a leer las instrucciones: "Instalar/Reemplazar la lámpara".

Reemplazar el fusible

Si la lámpara se funde, el fino cable del fusible del aparato podría fundirse también. Reemplazar el fusible por un fusible del mismo tipo.

Antes de reemplazar el fusible desenchufar el cable de la red.

Procedimiento:

- Paso 1:** Desatornillar de la caja el portafusibles del panel trasero con un destornillador adecuado (en dirección contraria a las agujas del reloj).
- Paso 2:** Sacar el fusible viejo del portafusibles.
- Paso 3:** Instalar el fusible nuevo en el portafusibles.
- Paso 4:** Volver a colocar el portafusibles en la caja y atornillarlo.

En caso de que necesite piezas de repuesto, utilice piezas originales.

Cuando el cable de alimentación sea estropeado, debe ser reemplazado por un cable de alimentación especial disponible de su distribuidor.

Si tiene alguna pregunta más, póngase en contacto con su distribuidor.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Alimentación:	220-250 V AC, 50 Hz ~
Consumo:	285 W
Canales DMX:	10
Conexión DMX 512:	XLR tripolar
Frecuencia de flash:	10 Hz
Rueda de colores:	8 filtros de color dicróico más blanco
Rueda de gobos giratorios:	6 gobos más abierto
Diámetro exterior de los gobos:	27 mm
Diámetro del imagen de los gobos:	23 mm
Largo de la base (con asas):	330 mm
Anchura de la suspensión:	320 mm
Altura (cabeza horizontal):	485 mm
Peso:	13 kg
Máxima temperatura ambiente t_a :	45° C
Máxima temperatura de la casa (inercia) t_b :	75° C
Distancia mínima a objetos inflamables:	0,5 m
Distancia mínima a objetos iluminados:	0,5 m
Fusible:	T 4 A, 250 V
Lámpara:	
PHILIPS CDM-T 150W/830 G12	Referencia 91014045
OSRAM HQI-T150/NDL PRO 6000h 230/150W G12	Referencia 91201794
Topspot HIT 230V/150W G-12 6000h nw	Referencia 91201797
GE CMH 150/T G12 6000h	Referencia 91201800
OMNILUX OMD 230V/150W G12 6000h 4200K	Referencia 91201805
Controladores:	
FUTURELIGHT CP-528 controlador	Referencia 51834315
FUTURELIGHT CP-256/32 controlador	Referencia 51834286
Wizard-512 DMX-Software + Interface	Referencia 51860102
Wizard-1024 DMX-Software + Interface	Referencia 51860110

Nota: Todas las especificaciones dadas en este manual están sujetas a modificación sin previo aviso. 04.03.2004 ©